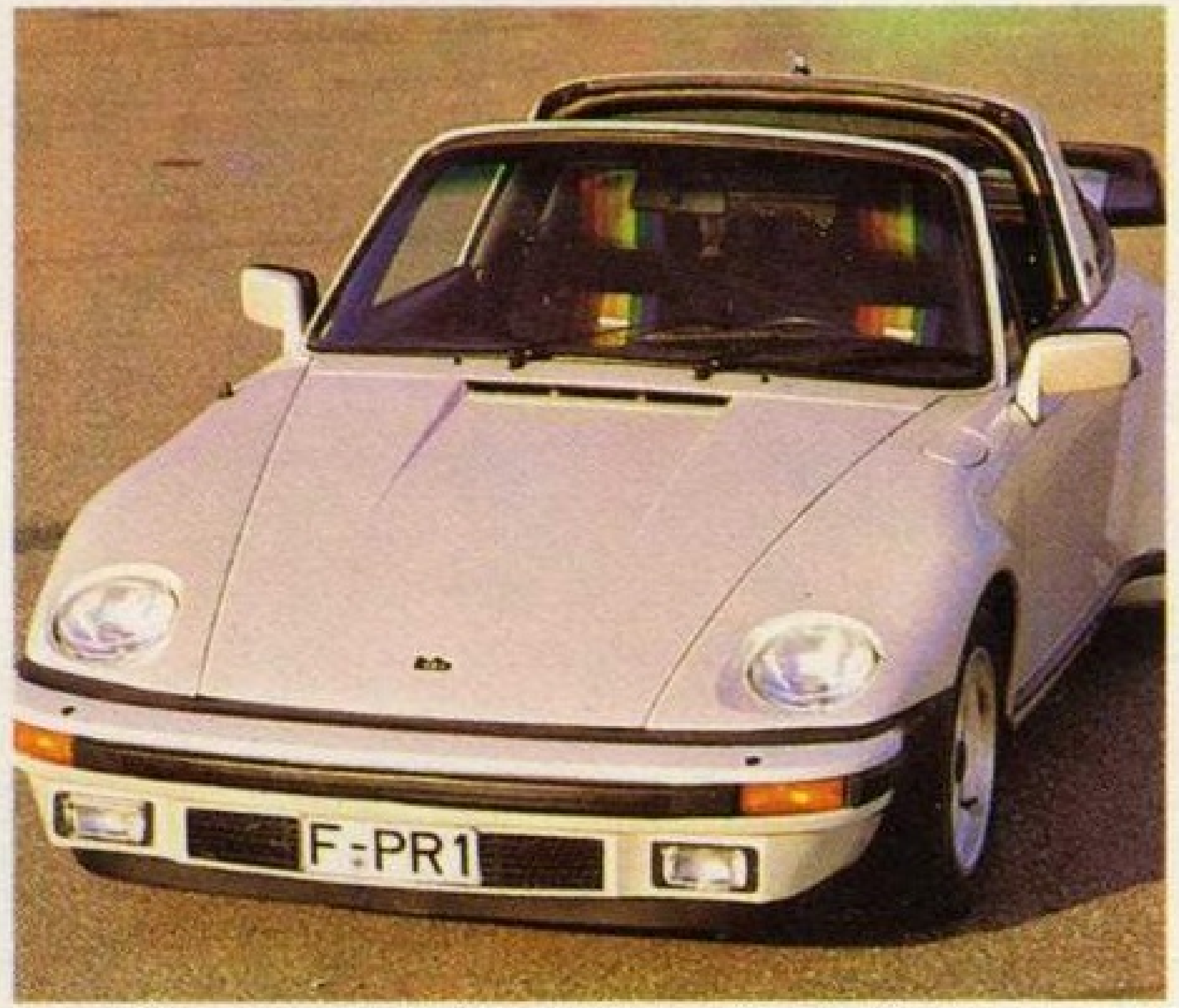

NAIPES MATCH 4
CROMY
SUPER AUTOS
NAIPES MATCH 4
CONT:
1 MAZO
32 NAIPES
INDUSTRIA ARGENTINA
CROMY
NAIPES MATCH
Producido por CROMY S.A. Alsina 1290-8º Piso "B" (1088) CAPITAL
14 EXCITANTES MOTIVOS PARA COLECCIONAR
4 nuevos motivos
AUTOS
MOTOS
AUTOS FORMULA
GIG. DEL AIRE
SUPER AUTOS
FUERA DE SERIE
SUPER JETS
NUEVOS FORMULA
AUTOS TURBO
NASA SUPER JETS
MOTOS ESPEC.
HELICOPTEROS
AUTOS ARGENT.
CAMIONES
MATCH 4
MATCH 4
CROMY

A1 Super Autos



Porsche 911 SC

km/h	234
HP/kw	204/150
RPM	6200
cm³	2994
Aceler. 0-100 Km/h	6,3seg
Cilindros	6

A2 Super Autos



Mercedes 190 E

km/h	197
HP/kw	122/90
RPM	5750
cm³	1997
Aceler. 0-100 Km/h	10,8seg
Cilindros	4

A3 Super Autos



Ford Hot Rod

km/h	200
HP/kw	125/92
RPM	6400
cm³	1990
Aceler. 0-100 Km/h	9,8seg
Cilindros	6

A4 Super Autos



Porsche 911

km/h	265
HP/kw	300/220,5
RPM	5900
cm³	2994
Aceler. 0-100 Km/h	6,0seg
Cilindros	6

B1 Super Autos



BMW 525 E

km/h	193
HP/kw	125/92
RPM	4250
cm³	2693
Aceler. 0-100 Km/h	10,2seg
Cilindros	6

B2 Super Autos



VW Golf GTI

km/h	182
HP/kw	110/81
RPM	6100
cm³	1588
Aceler. 0-100 Km/h	9,1seg
Cilindros	4

B3 Super Autos



VW Jetta

km/h	147
HP/kw	60/44
RPM	5600
cm³	1272
Aceler. 0-100 Km/h	15seg
Cilindros	4

B4 Super Autos



Citroen 2 CV 6

km/h	115
HP/kw	29/21,5
RPM	5750
cm³	602
Aceler. 0-100 Km/h	ca. 60seg
Cilindros	2

C1 **Super Autos**



Mercedes Benz SL Especial

km/h	210
HP/kw	185/136
RPM	5800
cm^3	2746
Aceler. 0-100 Km/h	10,1seg
Cilindros	6

C2 **Super Autos**



Ledl 1,3 AS

km/h	176
HP/kw	69/50,5
RPM	6000
cm^3	1297
Aceler. 0-100 Km/h	ca. 12seg
Cilindros	4

C3 **Super Autos**



VW Volkswagen

km/h	155
HP/kw	60/44
RPM	5400
cm^3	1586
Aceler. 0-100 Km/h	13seg
Cilindros	4

C4 **Super Autos**



Lotus Esprit

km/h	222
HP/kw	162/119
RPM	6500
cm^3	2172
Aceler. 0-100 Km/h	6,8seg
Cilindros	4

D1 **Super Autos**



Ford CVH Lincoln

km/h	210
HP/kw	159/117
RPM	4200
cm^3	4942
Aceler. 0-100 Km/h	10seg
Cilindros	8

D2 **Super Autos**



BMW 520 B 9 3,5

km/h	212
HP/kw	218/160,5
RPM	5200
cm^3	3453
Aceler. 0-100 Km/h	7,6seg
Cilindros	6

D3 **Super Autos**



Chevrolet Corvette

km/h	252
HP/kw	205/151
RPM	4300
cm^3	5733
Aceler. 0-100 Km/h	8seg
Cilindros	8

D4 **Super Autos**



Citroen Visa

km/h	176
HP/kw	90/57
RPM	5500
cm^3	1300
Aceler. 0-100 Km/h	11seg
Cilindros	4

E1 **Super Autos**



Mercedes 190

km/h	200
HP/kw	122/92
RPM	5800
cm^3	1997
Aceler. 0-100 Km/h	10,7seg
Cilindros	4

E2 **Super Autos**



Mercedes 500

km/h	225
HP/kw	231/170
RPM	4750
cm^3	4973
Aceler. 0-100 Km/h	8,1seg
Cilindros	8

E3 **Super Autos**



Mercedes 300 TD

km/h	165
HP/kw	88/64,5
RPM	4400
cm^3	2998
Aceler. 0-100 Km/h	17,8seg
Cilindros	5

E4 **Super Autos**



VW Scirocco

km/h	174
HP/kw	85/62,5
RPM	5600
cm^3	1588
Aceler. 0-100 Km/h	11,8seg
Cilindros	4

F1 **Super Autos**



Ferrari 512 BB

km/h	280
HP/kw	340/250
RPM	6000
cm^3	4943
Aceler. 0-100 Km/h	7,1seg
Cilindros	12

F2 **Super Autos**



Panther-Lima

km/h	177
HP/kw	110/81
RPM	5000
cm^3	2279
Aceler. 0-100 Km/h	7,9seg
Cilindros	4

F3 **Super Autos**



BMW M 1

km/h	260
HP/kw	277/203
RPM	5200
cm^3	3453
Aceler. 0-100 Km/h	7seg
Cilindros	6

F4 **Super Autos**



BLMC-TR 7

km/h	169
HP/kw	94/69
RPM	4900
cm^3	1994
Aceler. 0-100 Km/h	12seg
Cilindros	4

G1 **Super Autos**



Ford Escort XR 3 Le Grand

km/h	182
HP/kw	96/70,5
RPM	6000
cm^3	1598
Aceler. 0-100 Km/h	9,7seg
Cilindros	4

G2 **Super Autos**



Chevrolet Super VAN

km/h	160
HP/kw	150/107
RPM	3700
cm^3	5090
Aceler. 0-100 Km/h	11seg
Cilindros	8

G3 **Super Autos**



Ford Pinto Competición

km/h	212
HP/kw	184/135
RPM	5400
cm^3	4200
Aceler. 0-100 Km/h	6seg
Cilindros	6

G4 **Super Autos**



Delta City Mobil

km/h	65
HP/kw	24/20
RPM	4600
cm^3	480
Aceler. 0-100 Km/h	20seg
Cilindros	2

H1 Super Autos



VW Oettinger Bully

km/h	145
HP/kw	75/55
RPM	5600
cm^3	1588
Aceler. 0-100 Km/h	14seg
Cilindros	4

H2 Super Autos



Seat Ritmo Chromo

km/h	198
HP/kw	113/83
RPM	5600
cm^3	1438
Aceler. 0-100 Km/h	12seg
Cilindros	4

H3 Super Autos



Renault 5 Alpine Turbo

km/h	185
HP/kw	110/81
RPM	6000
cm^3	1397
Aceler. 0-100 Km/h	9,1seg
Cilindros	4

H4 Super Autos



VW Golf Jan Speed

km/h	205
HP/kw	114/82
RPM	6100
cm^3	1980
Aceler. 0-100 Km/h	10,5seg
Cilindros	4

"JUEGO DEL MATCH" REGLAMENTO

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA AMARILLA Y ROJA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior (en cualquier mano del juego) recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus competidores. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado una vez que han salido.

JUEGO DEL "4" REGLAMENTO

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite, hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquéllos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en sus manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quién ha "bajado" mayor número de "cuartetos" para decidir el ganador del juego.